

# Zwicken

4-6 giocatori

33 carte

Difficoltà: Media

Durata: Breve

Vincere il piatto avendo la migliore combinazione o il maggior numero di punti in presa.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 33 carte (dal 7 all'Asso più un jolly) con 4 o 6 giocatori.
- Distribuisci 5 carte a ogni giocatore.
- Tutti i giocatori versano un'ante uguale nel piatto.

## PUNTEGGIO

- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3, Fanti: 2.
- Un Zwicken riuscito raddoppia il premio del piatto.
- Un Zwicken fallito significa pagare il doppio nel piatto.

Consiglio: Abbandona presto con mani deboli piuttosto che perdere di più nel gioco a prese.

## AL TUO TURNO

- Scegli di abbandonare (perdendo la tua ante) o restare per il gioco a prese.
- Dichiarazioni speciali come tris o colore per punti bonus.
- Dichiarare Zwicken se credi di poter vincere ogni presa per raddoppiare la posta.

Zwicken è un gioco di carte austriaco che combina il gioco a prese con un elemento di bluff unico in cui i giocatori possono scegliere di abbandonare o sfidare. Usa un mazzo accorciato e presenta una gerarchia di combinazioni di carte che possono concludere una mano prima ancora che inizi il gioco a prese.

## Obiettivo

Vincere il piatto avendo la migliore combinazione di carte allo showdown o vincendo il maggior numero di punti attraverso il gioco a prese. I giocatori che non hanno fiducia nella propria mano possono abbandonare prima di impegnarsi.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 4 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo da 33 carte composto da carte dal 7 all'Asso più un jolly.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 5 carte.
4. **Ante:** Tutti i giocatori versano un'ante uguale nel piatto prima che le carte vengano distribuite.

## Svolgimento del gioco

1. **Fase di abbandono:** A partire dalla sinistra del mazziniere, ogni giocatore può abbandonare (perdendo la propria ante) o restare per il gioco a prese.
2. **Dichiarazioni:** Prima che inizino le prese, i giocatori con combinazioni speciali (tris, colore) possono dichiararle per punti bonus.
3. **Gioco a prese:** I giocatori rimanenti prendono prese seguendo il seme. La carta più alta del seme giocato vince a meno che non venga tagliata dalla briscola.
4. **Chiamata Zwicken:** Un giocatore che crede di vincere ogni presa può dichiarare 'Zwicken' per raddoppiare la posta.

## Punteggio

- **Punti presa:** Gli assi valgono 11, i dieci 10, i re 4, le regine 3, i fanti 2.
- **Bonus Zwicken:** Vincere tutte le prese dopo aver dichiarato Zwicken raddoppia il premio del piatto.
- **Fallimento Zwicken:** Fallire una dichiarazione Zwicken significa pagare il doppio nel piatto.

## Varianti

- **Zwicken stiriano:** Usa un mazzo da 36 carte e classifiche delle combinazioni leggermente diverse.
- **Zwicken senza abbandono:** Tutti i giocatori devono partecipare al gioco a prese, eliminando la fase di bluff.

## Consigli e strategie

---

- Abbandona presto con mani deboli piuttosto che perdere più punti nel gioco a prese.
- Dichiarare Zwicken è ad alto rischio ma può essere devastante quando si possiedono briscole e assi forti.
- Osserva gli avversari durante la fase di abbandono per valutare la concorrenza rimasta.

## Consigli e strategia

---

La fase di abbandono è dove si vincono e si perdono le partite. Imparare quando tagliare le perdite separa i vincitori costanti dai cronic overcommitter.

Quando la maggior parte dei giocatori abbandona, la concorrenza rimasta è probabilmente forte. Sii cauto riguardo al restare quando gli abbandoni sono numerosi, poiché segnala che mani sicure sono ancora in gioco.